



DOCUMENT MANAGEMENT SYSTEM FOR LAWYER

MR. KITTIPAT DECHKUL
MR. CHOOKERK TAEBANPAKUL

A PROJECT SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF BACHELOR OF ENGINEERING (COMPUTER ENGINEERING)
FACULTY OF ENGINEERING
KING MONGKUT'S UNIVERSITY OF TECHNOLOGY THONBURI
2022

Document management system for lawyer

Mr. Kittipat Dechkul
Mr. Choolerk Taebanpakul

A Project Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirements for
the Degree of Bachelor of Engineering (Computer Engineering)
Faculty of Engineering
King Mongkut's University of Technology Thonburi
2022

Project Committee

..... (Assoc.Prof. Priyakorn Pusawiro , Ph.D.)	Project Advisor
..... (Assoc.Prof. Sanan Srakaew, Ph.D.)	Committee Member
..... (Asst.Prof. Suthathip Maneewongpathana, Ph.D.)	Committee Member
..... (Mr. Kharittha Jangsamsee, Ph.D.)	Committee Member

Copyright reserved

Project Title	Document management system for lawyer
Credits	3
Member(s)	Mr. Kittipat Dechkul Mr. Choolerk Taebanpakul
Project Advisor	Assoc.Prof. Priyakorn Pusawiro , Ph.D.
Program	Bachelor of Engineering
Field of Study	Computer Engineering
Department	Computer Engineering
Faculty	Engineering
Academic Year	2022

Abstract

In a multihop ad hoc network, the interference among nodes is reduced to maximize the throughput by using a smallest transmission range that still preserve the network connectivity. However, most existing works on transmission range control focus on the connectivity but lack of results on the throughput performance. This paper analyzes the per-node saturated throughput of an IEEE 802.11b multihop ad hoc network with a uniform transmission range. Compared to simulation, our model can accurately predict the per-node throughput. The results show that the maximum achievable per-node throughput can be as low as 11% of the channel capacity in a normal set of α operating parameters independent of node density. However, if the network connectivity is considered, the obtainable throughput will reduce by as many as 43% of the maximum throughput.

Keywords: Web application / (DMS) Document Management System / (OCR) Optical Character Recognition

หัวข้อปริญญานิพนธ์	Document management system for lawyer
หน่วยกิต	3
ผู้เขียน	นายกิตติภักดิ์ เดชกุล นายชอุภักษ์ แต่บรรพกุล
อาจารย์ที่ปรึกษา	รศ.ดร. ปรียกร ปุสวโร
หลักสูตร	วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์
ภาควิชา	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์
คณะ	วิศวกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2565

บทคัดย่อ

เซ็นเซอร์ เอ็กซ์เพรสเซอร์รับคอนเซ็ปต์สหัสวรรษเมจิก อิมแปร์ เฟรชชี ชาร์ปเซ็งเม้งคลาสสิก แพตเทิร์น แอลมอนด์ เฟลชว้อยก๊วน ชาร์ดินซ์ เนิร์สเซอร์อิสต์ สเตเดียมเพียบแปร์ไอย์แคมป์ส จัมป์ช็อตแมคเคอเรลล์ สตริง แมกกาซีนสตริงผ้าห่ม ฮัลโหล ยิม รอยล์ตี้

คำสำคัญ: การชุบเคลือบด้วยไฟฟ้า / การชุบเคลือบผิวเหล็ก / เคลือบผิวรังสี

กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา กรรมการ พ่อแม่พี่น้อง และเพื่อนๆ คนที่ช่วยให้งานสำเร็จ ตามต้องการ

สารบัญ

หน้า

ABSTRACT	ii
บทคัดย่อ	iii
กิตติกรรมประกาศ	iv
สารบัญ	v
สารบัญตาราง	vii
สารบัญรูปภาพ	viii
สารบัญสัญลักษณ์	ix
สารบัญคำศัพท์ทางเทคนิคและคำย่อ	x
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์	1
1.3 ขอบเขตและข้อจำกัดของปริญญานิพนธ์	1
1.4 เนื้อหาทางวิศวกรรมที่เป็นต้นฉบับ	1
1.5 ขั้นตอนการทำงานและระยะเวลาการดำเนินงาน	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.7 ตารางการดำเนินงาน	2
1.8 ผลการดำเนินงาน	3
บทที่ 2 ทฤษฎีความรู้และงานที่เกี่ยวข้อง	4
2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	4
2.1.1 การดำเนินคดีของทนายความ	4
2.1.2 Kanban software developments	4
2.1.3 Database System	4
2.1.4 RESTful API	5
2.1.5 Data visualization	5
2.1.6 Optical Character Recognition	5
2.1.7 Development framework	5
2.1.7.1 NextJS	5
2.1.7.2 Antd	5
2.1.7.3 Tailwind	6
2.1.7.4 Gin framework	6
2.1.8 Version control	6
2.1.8.1 Github	6
2.1.9 Cloud	6
2.1.9.1 Google cloud storage	6
2.1.9.2 Google cloud Virtual Machine	6
2.1.9.3 AI GEN Optical Character Recognition	6
2.1.10 Planning & Discuss tools	6
2.1.10.1 Trello	6
2.1.10.2 Figma and FigJam	6
2.1.10.3 Discord	7

2.2	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและผลิตภัณฑ์ใกล้เคียง	7
2.2.1	Avokaado application	7
2.2.2	ContractSafe application	7
2.2.3	Laserfiche application	7
2.2.4	Amagno application	7
2.3	เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา	7
บทที่ 3	วิธีการดำเนินงานกระบวนการและการออกแบบ	8
3.1	ข้อกำหนดและความต้องการของระบบ	8
3.2	Hardware Module 1	8
3.2.1	Component 1	8
3.2.2	Logical Circuit Diagram	8
3.3	Hardware Module 2	8
3.3.1	Component 1	8
3.3.2	Component 2	8
3.4	Path Finding Algorithm	8
3.5	Database Design	8
3.6	UML Design	8
3.7	GUI Design	8
3.8	การออกแบบการทดลอง	8
3.8.1	ตัวชี้วัดและปัจจัยที่ศึกษา	8
3.8.2	รูปแบบการเก็บข้อมูล	8
บทที่ 4	ผลการดำเนินงาน	9
4.1	ประสิทธิภาพการทำงานของระบบ	9
4.2	ความพึงพอใจการใช้งาน	9
4.3	การวิเคราะห์ข้อมูลและผลการทดลอง	9
บทที่ 5	บทสรุป	10
5.1	สรุปผลโครงงาน	10
5.2	ปัญหาที่พบและการแก้ไข	10
5.3	ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะ	10
APPENDIX		11
A	ชื่อภาคผนวกที่ 1	12

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

สารบัญรูป

รูปที่

หน้า

สารบัญสัญลักษณ์

SYMBOL

UNIT

สารบัญคำศัพท์ทางเทคนิคและคำย่อ

OCR = Optical Character Recognition

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบัน ได้เกิด คดีต่างๆมากมาย จำนวนของ ทนายนั้นไม่เพียงพอ ในการ จัดการกับแต่ละคดี เลยจำเป็นต้องทนาย 1 คนจะต้องดูแล ในหลายคดีพร้อมๆ กัน ซึ่งในแต่ละคดีนั้น ทนายต้องเป็นคน จัดการกับเอกสารมากมาย ซึ่ง ทนายต้องจำให้ได้ว่า เอกสารไหน ที่ใช้กับคดีของคนไหน ซึ่งอาจจะ เกิดข้อผิดพลาด หรือเกิดความล่าช้า การดำเนินการ ในแต่ละคดีได้ ดังนั้น จึงอยากทำระบบ DMS เพื่อให้ทนายนั้น สามารถ ทำงานได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยมีประชาชนทั่วไปที่ต้องการจะติดตามรูปคดีของคดีต่างๆที่เกิดขึ้นนั้น สามารถ เข้าถึงได้ยาก หรือไม่ก็ต้องการที่จะดูเอกสารของเคสต่างๆที่ค้นทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ แต่ว่าข้อมูลเหล่านี้เข้าถึงได้ยาก หรือบางคนก็รู้ค่าว่าจะต้องค้นหาอย่างไร

ด้วยเหตุเหล่านี้ทางคณะผู้จัดทำได้เล็งเห็นถึงปัญหาดังกล่าว จึงต้องการที่จะพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเพื่อใช้ในการจัดการเอกสารต่างๆของทนาย โดยสามารถที่จะนำเอกสารบางส่วนที่สามารถเผยแพร่ได้ ให้ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ และนำข้อมูลต่างๆมาแสดงผลในรูปแบบของแผนที่หรือแผนภูมิรูปต่างๆ

1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระบบในการบริหารจัดการเอกสาร การติดตาม และขั้นตอนการดำเนินคดีต่างๆ ของสำนักทนายความ
2. เพื่อออกแบบฐานข้อมูล ให้เหมาะสมหรือสอดคล้องกับการค้นหาและจัดเก็บเอกสารอิเล็กทรอนิกส์
3. เพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันที่ใช้ในการบริหารจัดการเอกสาร
4. เพื่อสร้างช่องทางเข้าถึงข้อมูลเบื้องต้นอย่างง่ายให้กับทนายความและลูกค้า

1.3 ขอบเขตและข้อจำกัดของปริญญานิพนธ์

เว็บแอปพลิเคชันของคณะผู้จัดทำสามารถทำงานได้บนคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บเบราว์เซอร์ต่าง ๆ เท่านั้นอาทิเช่น Google Chrome, Safari หรือ Microsoft Edge อีกทั้งข้อมูลที่น่ามาใช้ในปริญญานิพนธ์นี้จะเป็นข้อมูลจริงที่ถูกเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ของศาลยุติธรรมซึ่งข้อมูลนี้ทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูลเหล่านี้ได้ และอีกส่วนหนึ่งเป็นข้อมูลเอกสารที่ได้ความยินยอมจากเจ้าของคดีและทนายให้สามารถเผยแพร่และเป็นตัวอย่างในปริญญานิพนธ์นี้เท่านั้น

1.4 เนื้อหาทางวิศวกรรมที่เป็นต้นฉบับ

โครงงานนี้พัฒนาขึ้นจากการใช้ความรู้ในด้านการออกแบบฐานข้อมูล ความรู้ในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน รวมไปถึงความรู้ทางด้านวิศวกรรมซอฟต์แวร์ ซึ่งไม่ว่าจะเป็นการออกแบบ UML diagram ต่างๆ การวางแผนการทำงาน การพัฒนาซอฟต์แวร์ในรูปแบบของ Waterfall การใช้ Kanbann เพื่อช่วยในการจัดการการทำงาน มาใช้เพื่อสร้างเป็นเว็บแอปพลิเคชันสำหรับจัดการเอกสารของทนาย โดยมี การใช้ Elasticsearch ในการค้นหาเอกสาร และใช้ Gin framework ที่ใช้ภาษา Go language มาจัดการส่วนของการประมวลผล สุดท้ายได้นำ NextJs Framework ซึ่งใช้ภาษา Typescript , component framework และ CSS framework มาใช้ในการ แสดงข้อมูลที่ถูกต้องประมวลผลแล้ว

1.5 ขั้นตอนการทำงานและระยะเวลาการดำเนินงาน

1. เลือกหัวข้อที่สนใจ
2. ศึกษาหัวข้อปริญญานิพนธ์ที่ได้รับ
3. จัดทำข้อเสนอหัวข้อปริญญานิพนธ์
4. ศึกษาทฤษฎี เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์ที่ใช้
5. เก็บโครงสร้างของข้อมูลที่ได้รับจากอุปกรณ์เครือข่าย
6. วางโครงสร้างและรูปแบบของแอปพลิเคชัน
7. จัดทำรูปเล่มปริญญานิพนธ์ประจำภาคการศึกษาที่ 1/2565
8. นำเสนอปริญญานิพนธ์ประจำภาคการศึกษาที่ 1/2565
9. พัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน
10. ทดสอบเว็บแอปพลิเคชัน
11. ปรับปรุงและแก้ไขเว็บแอปพลิเคชัน
12. ทดสอบการใช้งานจริง
13. จัดทำรูปเล่มปริญญานิพนธ์ประจำภาคการศึกษาที่ 2/2565
14. นำเสนอปริญญานิพนธ์ประจำภาคการศึกษาที่ 2/2565

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

โครงการนี้จะเป็นประโยชน์กับใคร ยังไง ทั้งในเชิงรูปธรรมและนามธรรม ในปัจจุบันหรือในอนาคตถ้านำไป ต่อยอด

1.7 ตารางการดำเนินงาน

1.8 ผลการดำเนินงาน

ผลการดำเนินงานในภาคการศึกษาที่ 1/2565

1. โครงสร้างและรูปแบบของเว็บแอปพลิเคชัน
2. เก็บโครงสร้างของข้อมูลที่ได้รับจากอุปกรณ์เครือข่าย
3. รูปเล่มปริญญานิพนธ์แสดงความคืบหน้าในภาคการศึกษาที่ 1/2565

ผลการดำเนินงานในภาคการศึกษาที่ 2/2565

1. เว็บแอปพลิเคชันที่ทำงานได้อย่างสมบูรณ์
2. รูปเล่มปริญญานิพนธ์

บทที่ 2 ทฤษฎีความรู้และงานที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่อง Document management system for lawyer มีการอ้างอิงถึงทฤษฎี งานวิจัย และผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องที่ใช้ในการพัฒนาชิ้นงาน ดังต่อไปนี้

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 การดำเนินคดีของทนายความ

หลังจากที่ ทนายได้รับเรื่องคดีเข้ามาแล้ว ทนายก็จะทำการสอบข้อเท็จจริงจากลูกค้า และทำการปรับข้อเท็จจริงให้เข้ากับหลักกฎหมาย จากนั้น จะทำการออกหนังสือกล่าวหา ทวงถาม เขียนคำฟ้อง คำให้การ และคำให้การพร้อมฟ้องแย้ง หลังจากนั้นจะทำการยื่นคำฟ้อง หรือยื่นคำให้การให้แก่ศาล ต่อมาจะเป็นการ ยื่นบัญชีระบุพยาน และทำการขอหมายเรียก พยานเอกสาร พยานบุคคล หรือพยานวัตถุ จากนั้นจะเป็นการเตรียมคดี หรือซ่อมพยาน ก่อนที่จะนัดฟังคำพิพากษา ทั้งศาลชั้นต้น ศาลอุทธรณ์ และศาลฎีกา

2.1.2 Kanban software developments

Kanban board ถูกสร้างจากวิศวกรของบริษัท Toyota ที่มีชื่อว่า Taiichi Ohno ในปี 1940 โดนแนวคิดนี้สร้างขึ้นเพื่อควบคุม และจัดการงาน สินค้าคงคลังให้ในแต่ละขั้นตอน ผลลัพธ์เหมาะสม และเป็นแบบแผนที่สุด

ดังนั้น Kanban board ถูกออกแบบมาเพื่อให้เห็นภาพรวม และช่วยควบคุม workflow ทั้งหมด ของโปรเจกต์นั้น ซึ่งจะมีลักษณะ เป็น การดานหรือบอร์ด และการ์ด โดยในบอร์ดนั้น จะแสดงสแตตัสงานของทีม โดยจะมี post-it หรือการ์ด ที่จะมี Task หรืองานที่เราจะต้องทำ แปะอยู่ในสแตตัสนั้นๆ เพื่อให้เราสามารถรู้ได้ว่า เราควรจะต้องโฟกัสงานใดก่อน โดยสถานะพื้นฐานที่คนส่วนใหญ่ใช้กันก็จะมี To Do, Doing และ Done แต่เราก็สามารถเพิ่มลดได้เองตามความเหมาะสมกับทีมและ เนื้องาน

2.1.3 Database System

Database หรือ ฐานข้อมูล คือ หมายถึง กลุ่มของข้อมูลที่ถูกเก็บรวบรวมไว้ โดยมีความสัมพันธ์กัน และถูกจัดเก็บอย่างมีระบบ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการขององค์กร หรือระบบ โดยไม่จำเป็นต้องอยู่ในแฟ้มข้อมูลเดียวกัน สามารถแยกเก็บหลาย ๆ แฟ้มข้อมูลได้

Database System หรือ ระบบฐานข้อมูล หมายถึง การรวมกันของฐานข้อมูลที่เกี่ยวข้องกันตั้งแต่ 2 ฐานข้อมูลขึ้นไป โดยมีจุดประสงค์เพื่อลดความซ้ำซ้อนของข้อมูล และช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการข้อมูล ผ่านระบบจัดการฐานข้อมูล (Database Management System) ซึ่งการแบ่งชนิดของฐานข้อมูลสามารถแบ่งได้หลายหัวข้อ แต่ในที่นี้ผู้จัดทำจะแบ่งชนิดของฐานข้อมูลตามความนิยมใช้งาน โดยจะสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. RDBMS (Relational Database Management System)

เป็นระบบจัดการฐานข้อมูลที่มีความเสถียรมากเหมาะสำหรับการเก็บข้อมูลที่มีจุดประสงค์และแยกประเภทชัดเจน ใช้ ภาษา SQL ในการ Query และ Maintan Database มีการเก็บข้อมูลอยู่ในรูปแบบ ตาราง (Table) มีองค์ประกอบเป็น Rows และ Columns ซึ่งอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กันระหว่างตาราง

2. NoSQL Database

NoSQL หรือ Non-relational database เป็นระบบจัดการฐานข้อมูลที่ไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างชัดเจนหรือไม่มีรูปแบบที่แน่นอน เหมาะสำหรับการใช้งานกับ Big Data Real-time Web Application หรือ Logging โดยให้ความสำคัญกับเรื่องของ ความเร็วมากกว่าความถูกต้องแม่นยำ รวมถึงเหมาะกับข้อมูลชนิด Dynamic Data ที่มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นบ่อยโดยไม่สนใจ ความสัมพันธ์ของข้อมูลก่อนหน้า

3. In-memory Database

เป็นระบบจัดการฐานข้อมูลชนิดหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ในการเก็บข้อมูลที่ต้องการเข้าถึงอย่างรวดเร็ว โดยใช้วิธีการเก็บ data ไว้ใน memory แทน ซึ่งมีความเร็วมากกว่า การจัดเก็บข้อมูลประเภทอื่น เช่น HDD อย่างไรก็ตาม In-memory database นั้นมีความเสี่ยงที่จะเกิดการสูญหายของข้อมูลได้มาก ดังนั้น In-memory database จึงเหมาะสำหรับ Application ที่ต้องการความเร็วในการตอบสนองอย่างมาก

2.1.4 RESTful API

RESTful API เป็นรูปแบบของสถาปัตยกรรมที่ใช้ Web Protocol ในการติดต่อสื่อสาร ระหว่างคอมพิวเตอร์สองเครื่อง ซึ่งในการติดต่อสื่อสาร แต่ละครั้งต้องมีการกำหนดรูปแบบการใช้งานก่อน เช่น GET POST เป็นต้น ซึ่งความสามารถ หลักๆของ RESTful นั้นคือ สามารถส่งข้อมูล เก็บข้อมูล แสดงผล โดยจะมีทั้ง รูปภาพ, วิดีโอ, หรือเป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ

ซึ่งใน RESTful API จะเป็นการส่ง HTTP Request ไปยังเครื่องเซิร์ฟเวอร์ โดยใน HTTP Request นั้นจะประกอบไปด้วย

- VERB คือเป็น HTTP Method เช่น GET POST PATCH DELETE เป็นต้น
- URI คือ จุดหมายหรือตำแหน่งที่ต้องการให้ระบบทำงาน
- HTTP Version คือเวอร์ชันของ HTTP ว่า HTTP Request นี้ใช้เวอร์ชันอะไร
- Request Header คือ metadata ที่เอาไว้ใช้เก็บ key-header เพื่อระบุข้อมูลของผู้ส่ง ผ่านทาง Header
- Request Body คือข้อมูล ในส่วนของ RESTful ที่เราจะทำการส่ง หรือได้รับ ซึ่งสามารถประกอบไปด้วย รูปภาพ วิดีโอ หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ

2.1.5 Data visualization

คือ การนำข้อมูลที่มีอยู่หรือจากแหล่งข้อมูลต่างๆ มาวิเคราะห์ประมวลผลแล้วนำเสนอออกมาในรูปแบบที่เข้าใจง่ายสามารถมองแล้วเข้าใจ เช่น รูปภาพ แผนที่ แผนภูมิประเภทต่างๆ ตาราง เป็นต้น ซึ่งประโยชน์ที่ได้จากการทำ Data visualization แล้วไม่ใช่เพียงแค่การอธิบายข้อมูลให้เข้าใจง่ายขึ้นแล้ว แต่ยังเป็นถึงการทำให้เห็นถึงภาพรวม หรือสามารถที่จะคาดการณ์ หรือเปรียบเทียบ และหาความสัมพันธ์ของข้อมูลได้ อีกทั้งยังประหยัดเวลาในการตีความข้อมูล หรือเห็นจุดเด่นของข้อมูลได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.1.6 Optical Character Recognition

Optical Character Recognition หรือ OCR คือเทคโนโลยีพื้นฐานในการเปลี่ยนข้อความที่อยู่ในเอกสารประเภทต่างๆให้อยู่ในรูปแบบของข้อความที่คอมพิวเตอร์สามารถเข้าใจได้ เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลเอกสารให้อยู่ในรูปแบบของตัวอักษรเพื่อใช้ในการค้นหา

ในปกติเราจะเห็นการใช้ OCR กับ การ สแกนหนังสือเก่า สแกนเอกสาร การแปลงแบบฟอร์มกระดาษเป็นรูปแบบดิจิทัล เป็นต้น เพื่อที่จะนำไปเก็บรักษาในระบบดิจิทัล ซึ่ง OCR นี้จะช่วยประหยัดเวลาเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังมีความแม่นยำ และยังสามารถ แปลงไฟล์ได้เป็นหลายประเภท เช่นแปลงจากรูปภาพ หรือไฟล์ PDF เป็นต้น

2.1.7 Development framework

2.1.7.1 NextJS

เป็น Framework ที่ใช้สำหรับเขียนเว็บ โดยพัฒนามาจาก React ซึ่ง ออกแบบมาให้ใช้งานง่ายมี learning curve ต่ำ โดยตัว NextJS มีคามโดดเด่นด้านการทำ SSR (Server-side-rendering) และยังมีในการทำ Routing ที่เข้าใจได้ง่ายมี Folder structure ที่ชัดเจน

เนื่องจาก NextJS มี learning curve ที่ต่ำ และไม่จำเป็นต้อง optimize มากนัก เนื่องจากตัว Framework ได้ทำการ optimize มาในบางส่วนแล้ว เลยทำให้สามารถเริ่ม ทำงานได้เลย และอยู่ในมาตรฐานของเว็บไซต์ทั่วไป

2.1.7.2 Antd

คือ React UI library ที่มี Component ให้ใช้ที่ค่อนข้างครอบคลุม หลากหลาย และสวยงาม ซึ่งสามารถรองรับ Responsive ได้เป็นอย่างดี

ดังนั้น เราจึงเลือกใช้ antd เพื่อที่จะมาลดเวลา การทำ Base component ต่างๆ ซึ่งคิดว่าในส่วนของการทำงานเว็บ ตัว Base component นั้นใช้เวลาในการ พัฒนามากที่สุด และ antd ยังสามารถ กำหนด Rule ต่างๆ เพื่อ handling error ต่างๆ ได้สะดวกขึ้น

2.1.7.3 Tailwind

คือ Utility-First CSS Framework สำหรับจัดการ HTML Element โดยตรง ซึ่ง Tailwind ออกแบบมาให้เป็น low-level class ทำให้ตัวไฟล์มีขนาดเล็กมาก และจากที่ Tailwind มี class ให้ใช้ค่อนข้างครอบคลุม และการทำ Custom class element ได้ง่ายขึ้น และที่สำคัญ Tailwind เป็น CSS Framework ที่ทำ responsive ค่อนข้างง่าย

ดังนั้น การนำ Tailwind มาใช้ในการทำเว็บไซต์จะนำมาช่วยทำ layout ต่างๆในเว็บ และทำในส่วนของ custom class element ให้ง่าย และเร็วมากขึ้น

2.1.7.4 Gin framework

เป็น web Framework ที่เขียนด้วยภาษา Golang ซึ่งมีประสิทธิภาพด้านความเร็วที่สูงมาก และเป็นที่ยอมรับในกลุ่มนักพัฒนา ซึ่ง Gin นั้นสามารถที่จะสร้างเว็บแอปพลิเคชันและไมโครเซอร์วิสได้ ซึ่งในตัวของ framework ประกอบด้วยฟังก์ชันต่างๆให้ใช้งานครบถ้วน

2.1.8 Version control

2.1.8.1 Github

เนื่องจาก กลุ่มเรามีการใช้ auto CI/CD ซึ่ง github มีสิ่งนี้ให้อยู่แล้ว ประกอบกับในทีมค่อนข้างคุ้นเคยกับ github มากกว่า source version control ค่าอื่นๆ

2.1.9 Cloud

2.1.9.1 Google cloud storage

คือ บริการ Storage ของ Google cloud ที่ให้บริการฝากรูป, ไฟล์ ต่าง ๆ ประเภทข้อมูลที่เป็น Unstructure data ขนาดใหญ่ มีการเปิด API ในการจัดการไฟล์ต่าง ๆ ทำให้สามารถเขียนโปรแกรมเพื่ออัปโหลด หรือดาวน์โหลดไฟล์เพื่อนำมาใช้งานได้

เนื่องจาก ผู้จัดทำมีการเก็บไฟล์ประเภทรูปและเอกสารต่าง ๆ เช่น รูปโปรไฟล์ผู้ใช้งาน เอกสารของนาย จึงเลือกใช้ Google cloud storage ในเก็บข้อมูลเพื่อเรา ไม่ต้องจัดการกับการจัดเก็บไฟล์ อีกทั้งในอนาคตยังสามารถ scale ได้ง่ายเพราะว่าไฟล์มีการ จัดเก็บ อยู่บน Cloud ไม่ใช่เครื่องใดเครื่องหนึ่ง

2.1.9.2 Google cloud Virtual Machine

คือ บริการ Virtual Machine ของ Google cloud เพื่อใช้ในการ deploy ทั้งหลังบ้านและ database และอีกเหตุผลที่ใช้ vm ของ google เพราะ google cloud มี service ต่างๆอีกมากมายที่สามารถใช้งานได้

2.1.9.3 AI GEN Optical Character Recognition

คือ บริการเทคโนโลยี OCR หรือ Optical Character Recognition เป็นเทคโนโลยีพื้นฐานในการเปลี่ยนข้อความที่อยู่ในเอกสาร ประเภทต่างๆให้อยู่ในรูปแบบของข้อความที่คอมพิวเตอร์สามารถเข้าใจได้ เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลเอกสารให้อยู่ในรูปแบบของตัวอักษร เพื่อใช้ในการค้นหา ซึ่งเป็นบริการที่รองรับภาษาไทย

เนื่องจาก ในส่วนของข้อมูลต้นทางนั้น บางส่วนจะเป็นในรูปแบบเอกสาร ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้อง นำ OCR มาใช้ โดยจะ เปลี่ยนจากรูปภาพเอกสารที่มีตัวอักษรให้เป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อทางผู้จัดทำ จะสามารถ นำเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ไปจัดเก็บไว้ใน ส่วน ของ Google Cloud Storage ต่อไป

2.1.10 Planning & Discuss tools

2.1.10.1 Trello

เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้เพื่อจัดการวางแผนงานหรือขั้นตอนการทำงาน โดยจะทำการเป็นลักษณะของ Kanban board ซึ่งสามารถ ติดตามสถานะต่างๆ และปริมาณงานได้

2.1.10.2 Figma and FigJam

เป็นแอปพลิเคชันที่มีความสามารถในการออกแบบ flow และ UI ของเว็บแอปพลิเคชัน อีกทั้งยังสามารถใช้งานได้ง่ายผ่าน Web browser ได้โดยตรง ซึ่ง FigJam เป็นอีกฟังก์ชันหนึ่งในตัว Figma ที่มีลักษณะเป็นไวท์บอร์ดที่สามารถที่จะเขียนข้อความต่างๆได้ โดยเหมาะ ที่จะมาใช้ในการระดมความคิด

2.1.10.3 Discord

เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับการสื่อสารที่สามารถสื่อสารได้ทั้งเสียงและข้อความโดยสามารถแบ่งแยกห้องออกมาเป็นหมวดหมู่ได้

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและผลิตภัณฑ์ใกล้เคียง

2.2.1 Avokaado application

Avokaado คือ all-in-one contract lifecycle management ที่จะช่วยสำนักงานกฎหมาย ในการสร้าง จัดการ และดูแลเอกสารต่างๆ อยู่ในแพลตฟอร์มเดียว เช่น smart drafting, co-editing, negotiating approving, e-signing, document management และ tracking dashboard

2.2.2 ContractSafe application

ContractSafe ใช้สำหรับจัดการกับเอกสารสัญญาต่างๆ โดยจะสามารถ ค้นหา และ แสกนเอกสารโดยใช้ OCR ได้ รวมไปถึงยังมีระบบความปลอดภัยที่ดีเยี่ยม

- มีการจัดการจัดเก็บที่ปลอดภัย และสามารถแสกนได้อย่างรวดเร็ว
- สามารถจัดการกับสิทธิการเข้าถึงข้อมูลได้และมีการติดตามที่ชัดเจน

2.2.3 Laserfiche application

Laserfiche สามารถปรับแต่งหรือกำหนดรูปแบบได้อย่างอิสระ เพื่อให้สอดคล้องกับแต่ละบริษัท ทำให้ลดข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น และสามารถดำเนินการได้อย่างครบถ้วน จุดเด่น ของLaserfiche นั้น จะเป็นรูปแบบ Config Flow คือ รูปแบบการทำงานที่จะสามารถย้อนกลับมาแก้ไขไฟล์ได้ตลอดเวลา ซึ่งถ้าหากเจอข้อผิดพลาด ก็ไม่ต้องยกเลิก หรือต้องเสียเวลาเริ่มต้นกระบวนการใหม่ทั้งหมด

- ค้นหาเอกสารได้อย่างรวดเร็ว
- ค้นหาข้อมูลด้วย Text จากเอกสารสแกน
- จัดระเบียบข้อมูลและเอกสารได้ตามต้องการ
- ลดไฟล์เอกสารซ้ำซ้อน

2.2.4 Amagno application

Amagno คือ เครื่องมือสำคัญสำหรับองค์กรเพื่อบริหารจัดการคอนเทนต์ต่าง ๆ ที่มีอยู่มากมายและกระจายให้กลับมาเป็นระเบียบ โดยจะสามารถตรวจสอบและค้นหาเอกสารได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังสามารถกำหนดสิทธิการเข้าถึงเพื่อเพิ่มความปลอดภัยให้กับข้อมูลที่สำคัญขององค์กร

- บล็อกเอกสารไม่ให้ถูกลบ - แก้ไขซ้ำ
- บล็อกเอกสารซ้ำด้วยการเปรียบเทียบเวอร์ชันเอกสารล่าสุด
- สแกนเอกสารกระดาษเข้าระบบได้โดยตรง
- รองรับไฟล์ข้อมูลเอกสารได้ทุกรูปแบบ

บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน กระบวนการและการออกแบบ

ในส่วนบทที่ 3 จะกล่าวถึงรายโครงสร้างของระบบหรือรูปแบบการออกแบบต่างๆ อาทิเช่น UML diagram, Usecase diagram เป็นต้น

3.1 ข้อกำหนดและความต้องการของระบบ

3.2 Hardware Module 1

3.2.1 Component 1

3.2.2 Logical Circuit Diagram

3.3 Hardware Module 2

3.3.1 Component 1

3.3.2 Component 2

3.4 Path Finding Algorithm

3.5 Database Design

3.6 UML Design

3.7 GUI Design

3.8 การออกแบบการทดลอง

3.8.1 ตัวชี้วัดและปัจจัยที่ศึกษา

3.8.2 รูปแบบการเก็บข้อมูล

บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน

You can title this chapter as **Preliminary Results** ผลการดำเนินงานเบื้องต้น or **Work Progress** ความก้าวหน้าโครงการ for the progress reports. Present implementation or experimental results here and discuss them. ใส่เฉพาะหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับงานที่ทำ

- 4.1 ประสิทธิภาพการทำงานของระบบ
- 4.2 ความพึงพอใจการใช้งาน
- 4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลและผลการทดลอง

บทที่ 5 บทสรุป

This chapter is optional for proposal and progress reports but is required for the final report.

5.1 สรุปผลโครงการ

สรุปว่าโครงการบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ อย่างไร

5.2 ปัญหาที่พบและการแก้ไข

State your problems and how you fixed them.

5.3 ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะ

ข้อจำกัดของโครงการ What could be done in the future to make your projects better.

ภาคผนวก A

ชื่อภาคผนวกที่ 1

ใส่หัวข้อตามความเหมาะสม